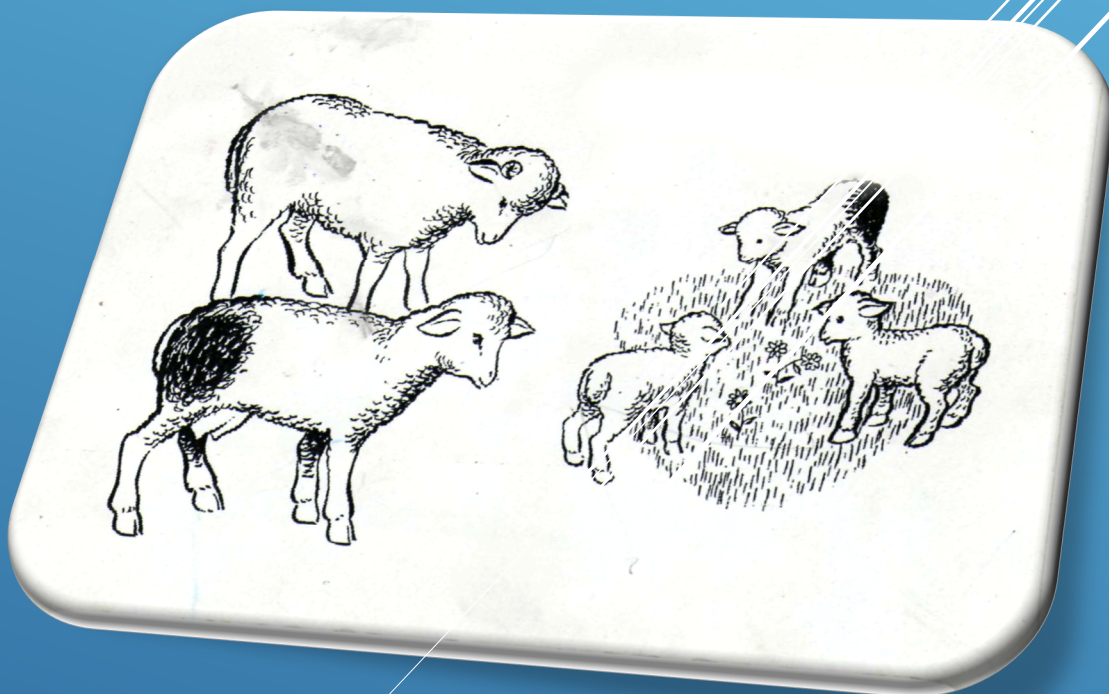


# اختبار مغامرات القدم السوداء



جمع وتصنيف :

مكتبة المرجع الالكتروني

2020



## إختبار مغامرات القدم السوداء الذي يعتبر من أحسن

### الإختبارات الإسقاطية، مخصص لميدان الطفل

#### -تاريخ الرأئز:

وضع هذا الرأئز من طرف الدكتور لويس كورمان Louis Corman بالتنسيق مع الرسام بول دوسي paul dauce وهو إختبار إسقاطي تصويري بصري ولفظي يعتمد على مجموعة من اللوحات التي تدور كلها حول مغامرات خنزير له بقع سوداء une tache noire على رجله وقد اختاره لويس كورمان صدفة ليكون بطلا في هذا الرأئز وذلك من خلال ملاحظته للأطفال عند متابعتهم للرسوم المتحركة Walt Disney فالأطفال يألّفون بسهولة الخنزير مما يسهل التماهي به كبطل لهذه المغامرات.

ونظرا للمكانة البيئة التي يحتلها الخنزير في الديانة الإسلامية مصداقا لقوله تعالى: **"قل لا أجد في ما أوحى إلي محرما على طاعم يطعمه إلا أن يكون ميتة أو دما أو لحم الخنزير فإنه رجسا أو فسقا أهلّ لغير الله به..."** (الآية 145 سورة الأنعام)، فإن تطبيق هذا الإختبار في الدول الإسلامية صعب جدا ربما تكون هذه العملية شبه مستحيلة ولهذا تم استبدال الخنزير بخروف صغير من طرف بسمّة المنلا مع ترك الوضعيات كما هي في الاختبار الأصلي. ولقد أختير هذا النوع من الحيوان لمكانته المحبوبة والمألوفة عند الأطفال.

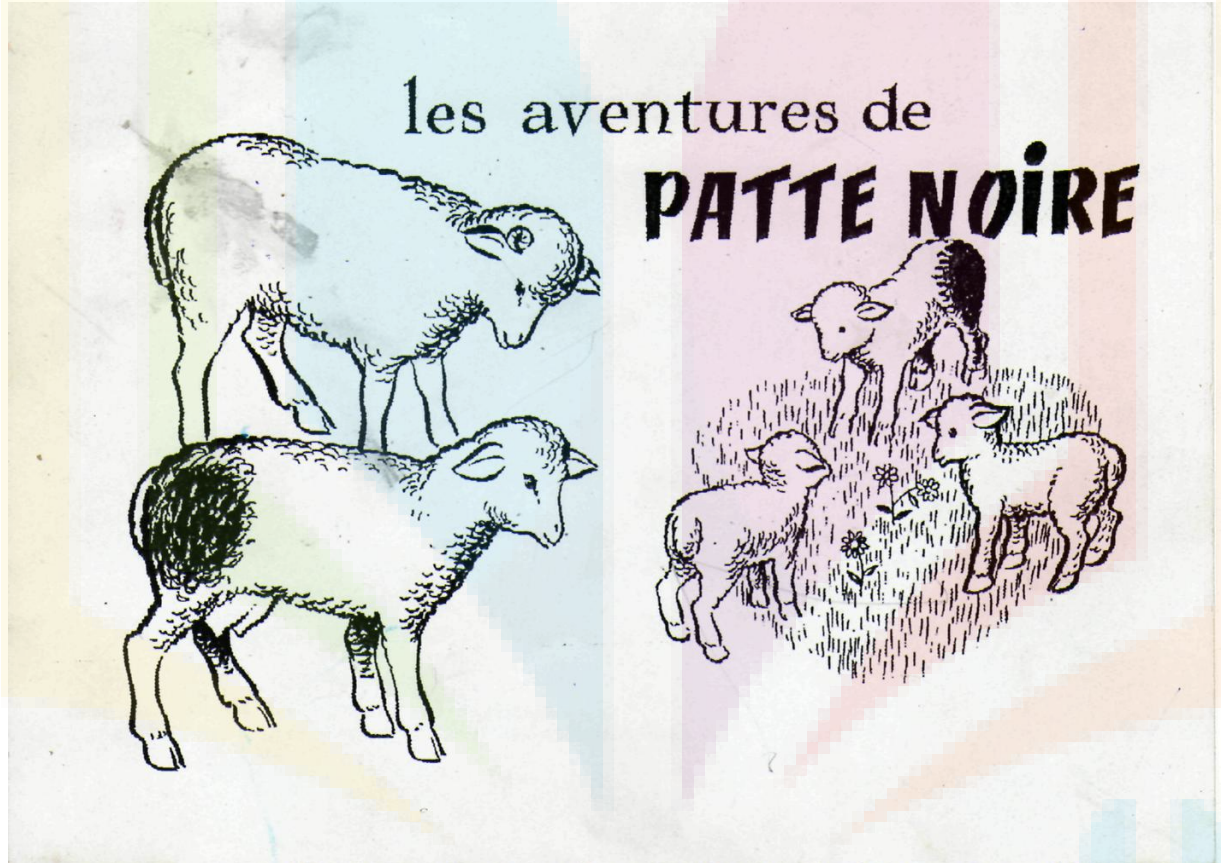
## -عرض الرائز:

يتكون الرائز من 17 لوحة تدور كلها حول خروف صغير له قدم سوداء يبدأ هذا الرائز للوحة تمهيدية وهي لوحة محايدة لا توحى بترويات محددة ولا تقوم الشخصيات الممثلة فيها بأي حركة أو نشاط مقارنة بالصور الأخرى، أما اللوحات الأخرى فإنها تعطي أهمية كبيرة لبطل العائلة، الخروف ذو القدم السوداء الذي يفترض على الطفل أن ينتبه إليه ولم يكن إختيار هذه الصور بشكل عشوائي لذا فإن صورة كفيلة يدفع المفحوص إلى التعبير على مختلف المواضيع التي تعاني منها الطفل كالرحيل العزلة، الهجرة، الرضاغة، القبله....إلخ، وكل لوحات الرائز تمثل مواقف عائلية تحرك للطفل مشاعره وتذكره بمختلف إشكالاته وكذا علاقته بأسرته وقد وضع كورمان لكل لوحة فكرة جوهرية تعبر عن الصراع بين النزوات وبين دفاعات الأنا، كما أعطى لكل لوحة أسماء ورقما خاصا بها يشمل فهمها.

## عرض اللوحات :

ذكرنا من قبل أن لكل لوحة أسماء ورقما ومثلا جوهريا خاص بها لذلك لا ينبغي إعطائه للعميل حتى لا نشوش إجاباته، وهذه قائمة اللوحات بمضامينها في التحليل النفسي: الرقم - الاسم - المضمون

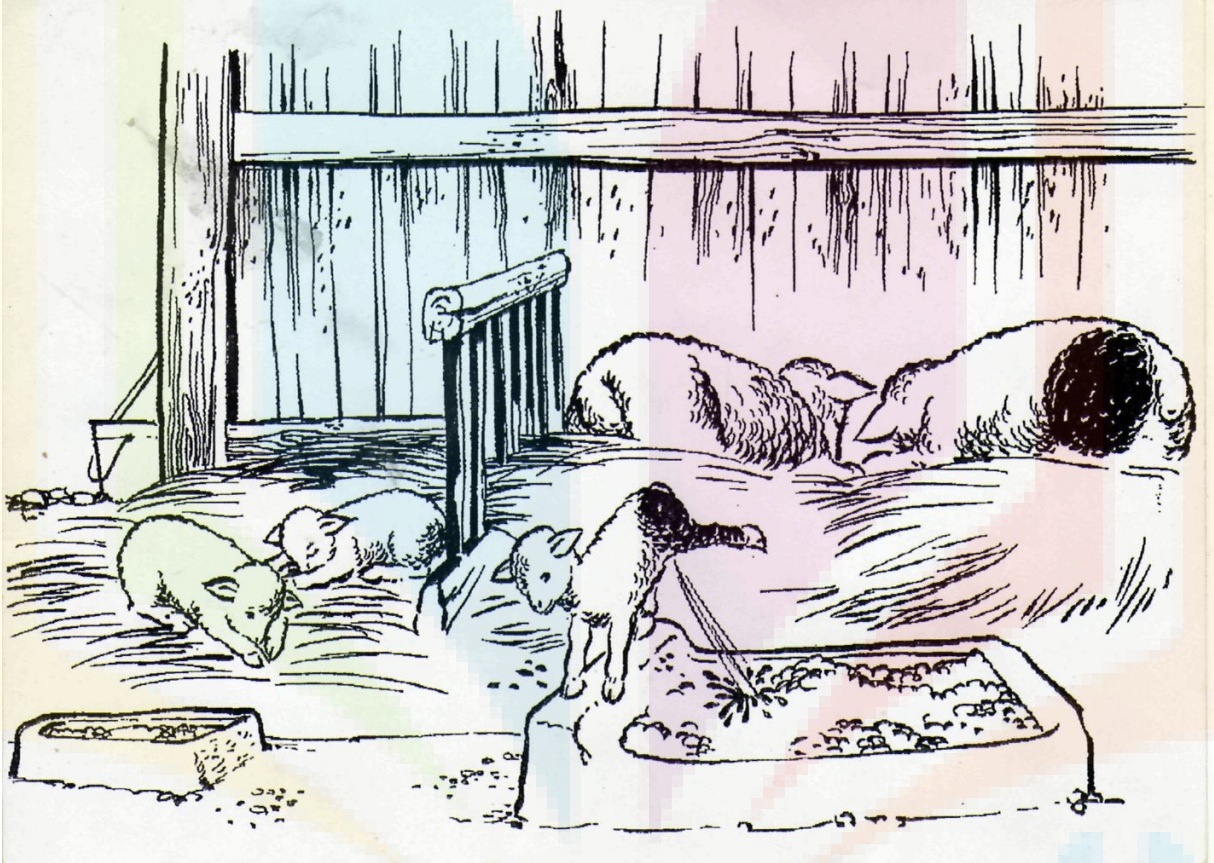
## واجهة الاختبار





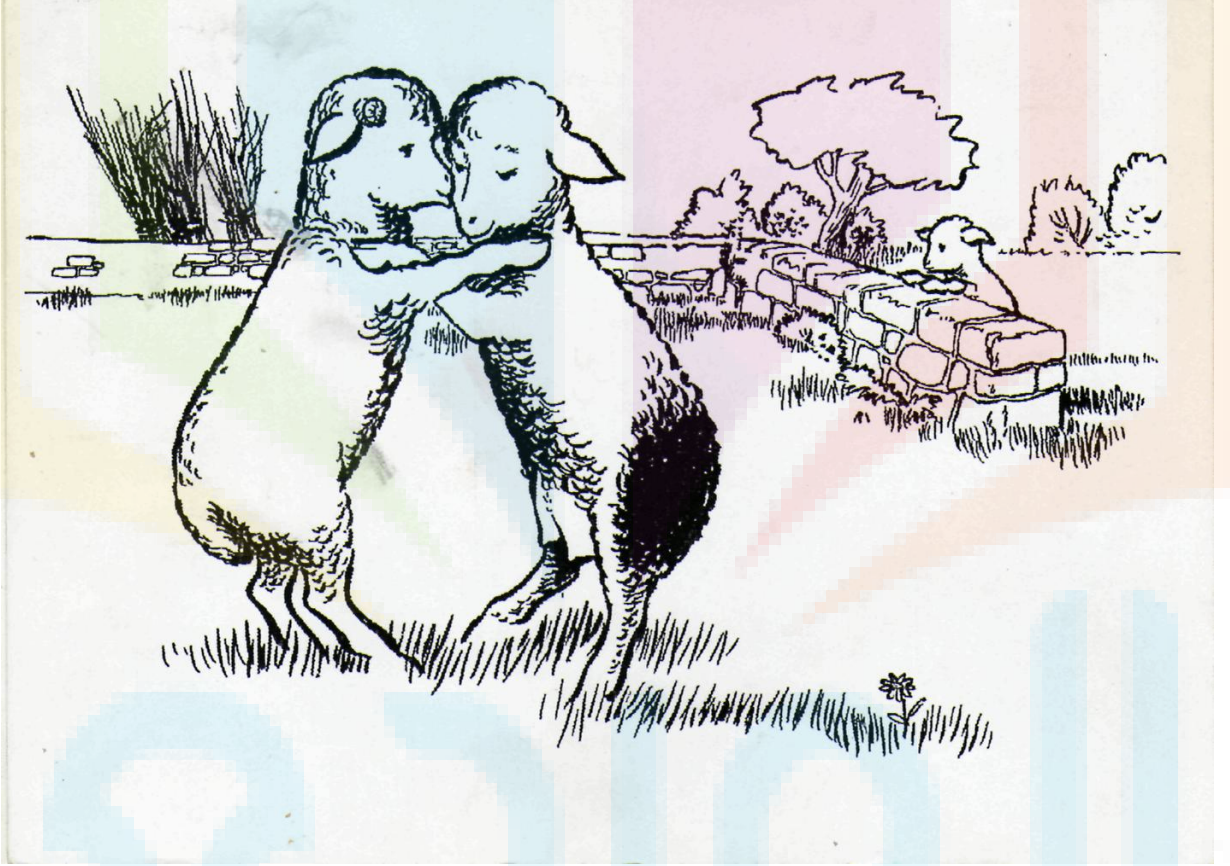
## لوحة رقم 01 : الحوض

المضمون سادي بولي



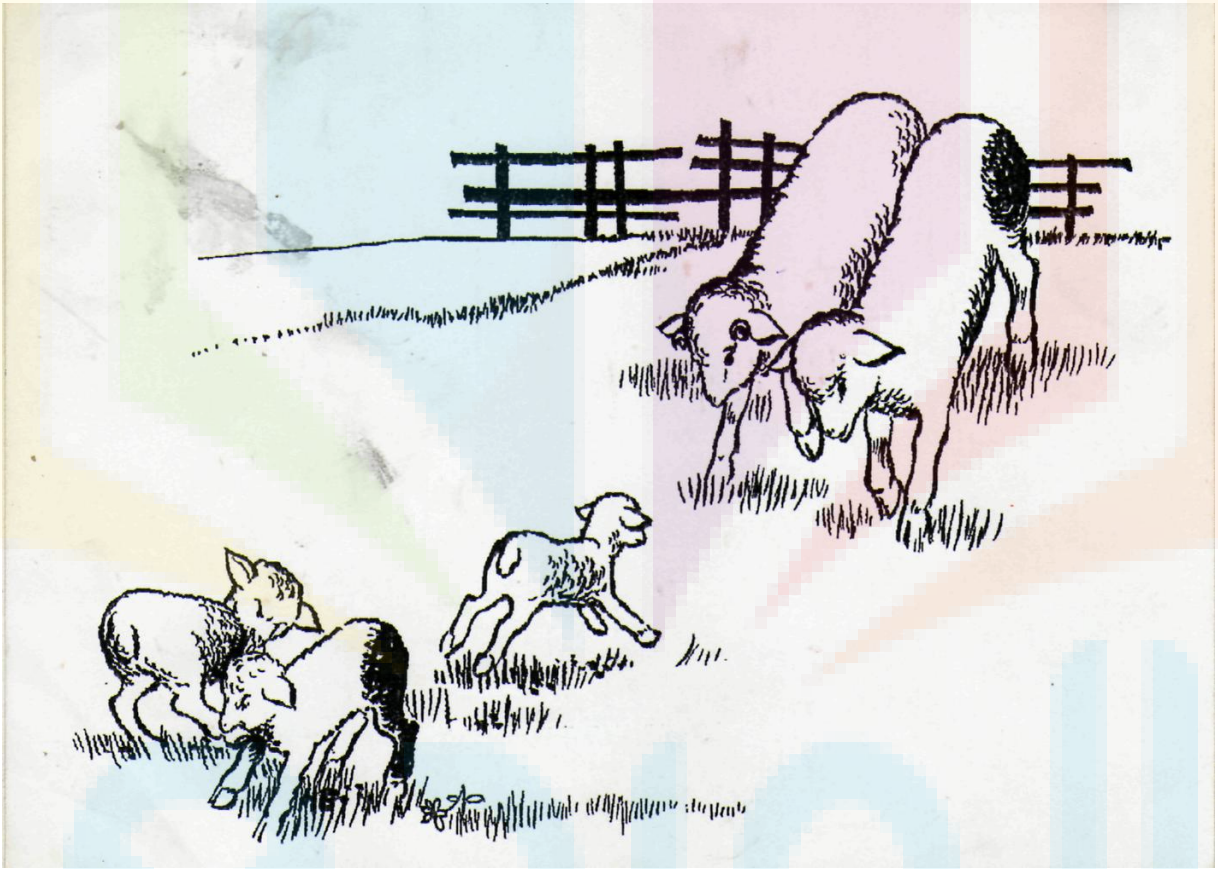
## لوحة رقم 02 : القبلة

مضمون أديبي



## لوحة رقم 03 : المعركة

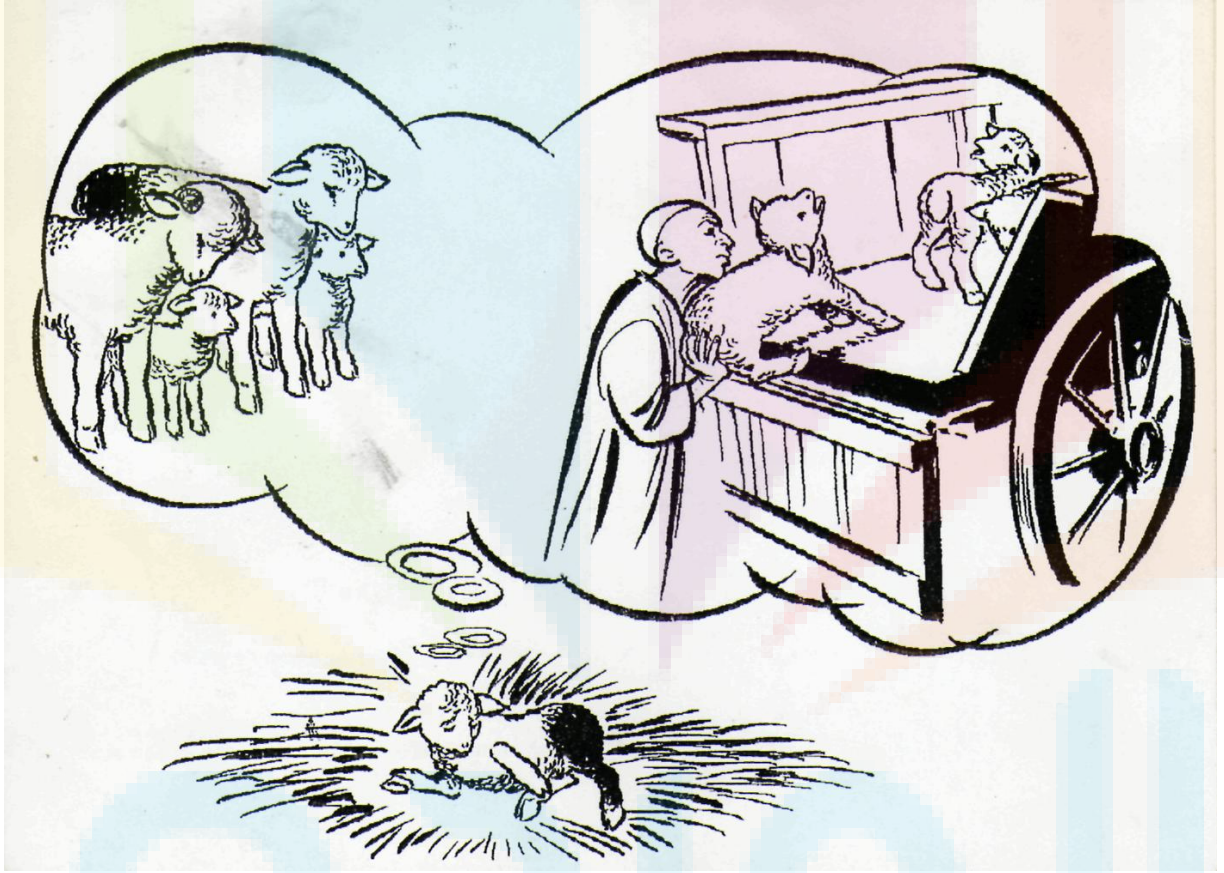
سادي فمي للمنافسة الأخوية





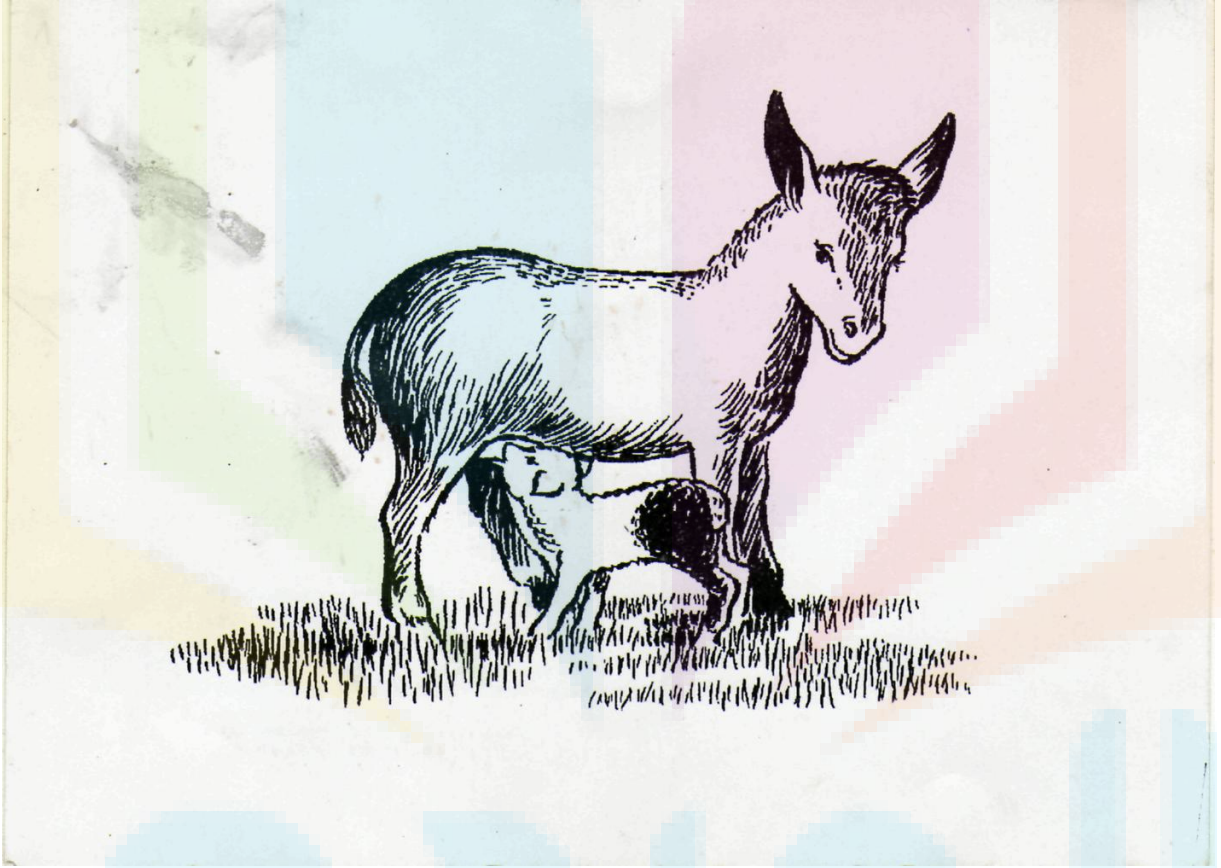
## لوحة رقم 04 : العربدة

.سادي مع الرجوع دوما إلى عقاب الذات



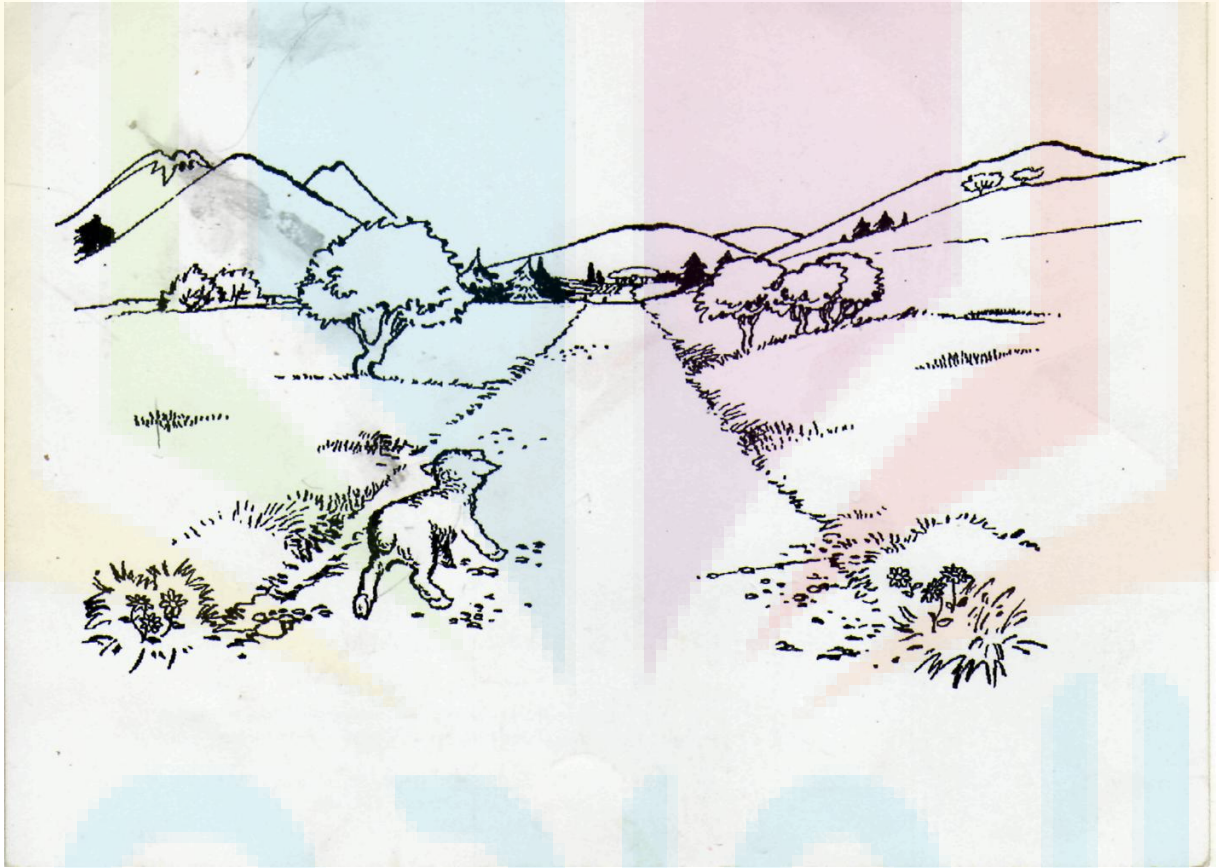
## لوحة رقم 05 : العنزة

الأم المتبنية أو البديلة



## لوحة رقم 06 : الرحيل

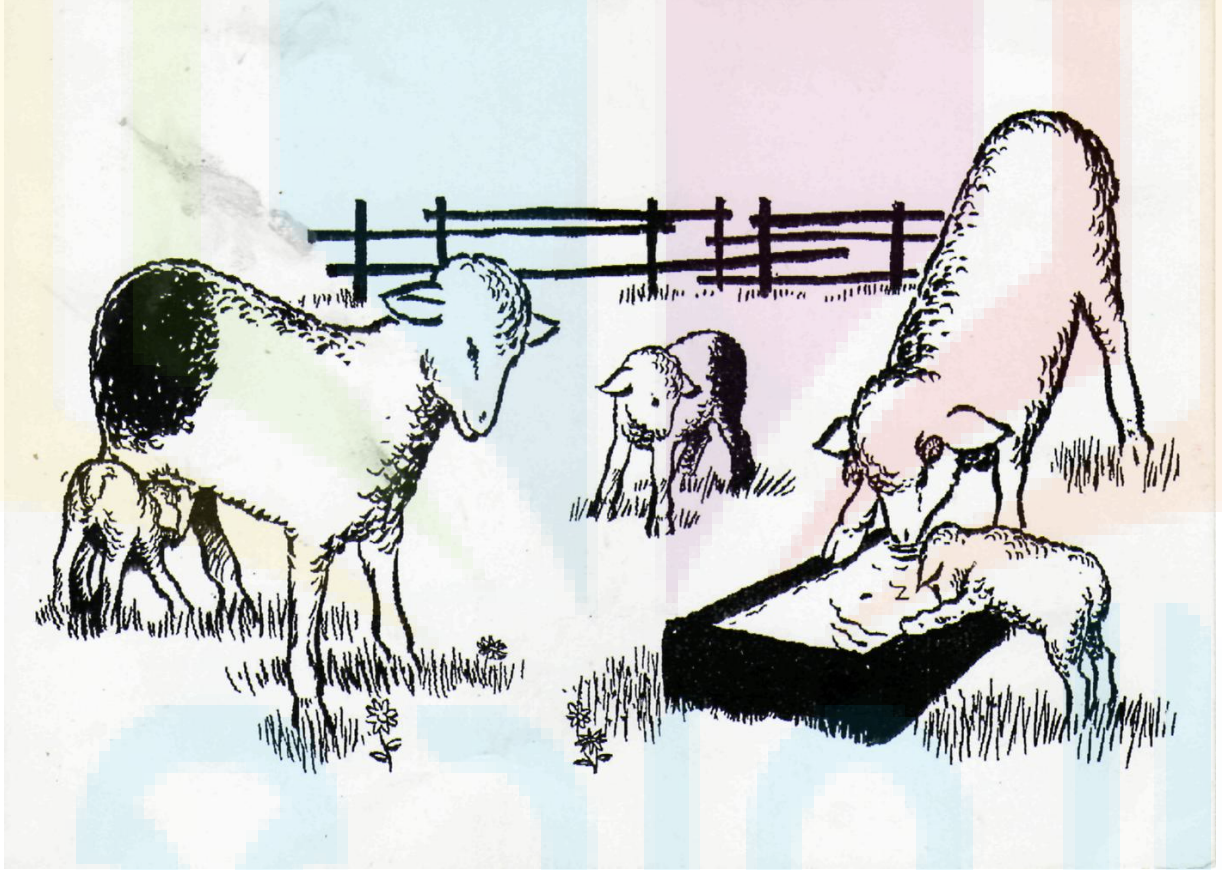
مضمون الرحيل





## لوحة رقم 07 : التردد

التردد التجاذب أو المنافسة الأخوية أو الإخفاء



## لوحة رقم 08 : الوزنة

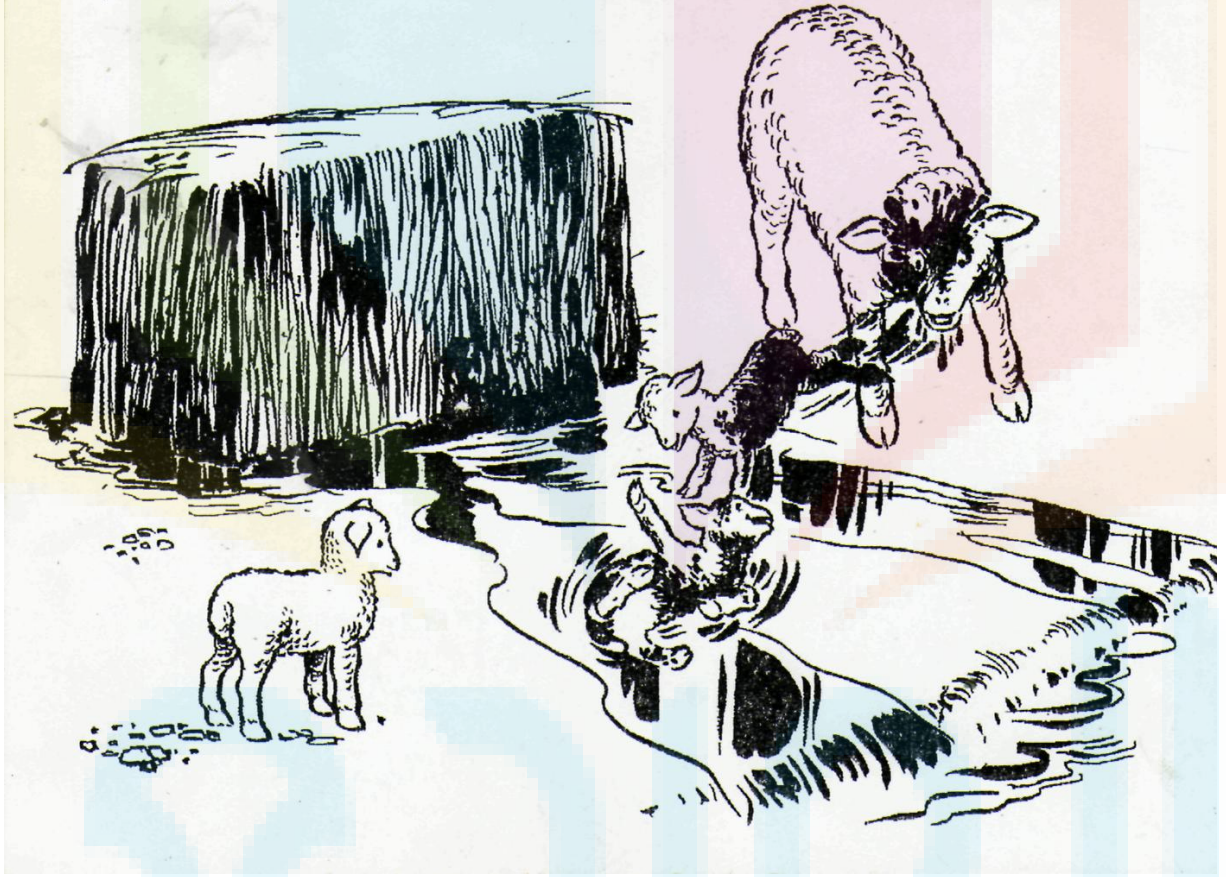
سادي مع رجوع عقاب للذات أو الخصاء





## لوحة رقم 09 : الألعاب الوسخة

سادي شرجي



## لوحة رقم 10 : الليل

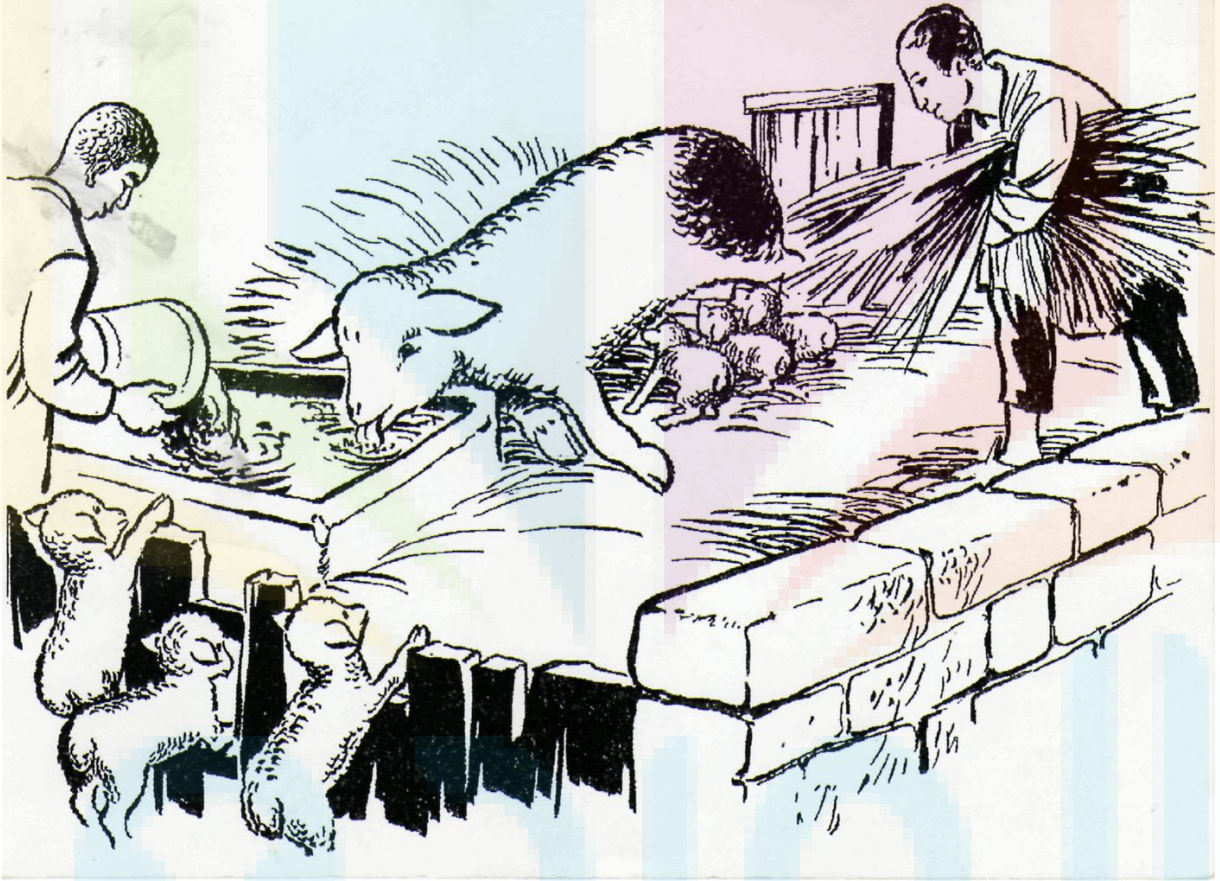
الأوديب مع رؤية غرفة الوالدين الولادة





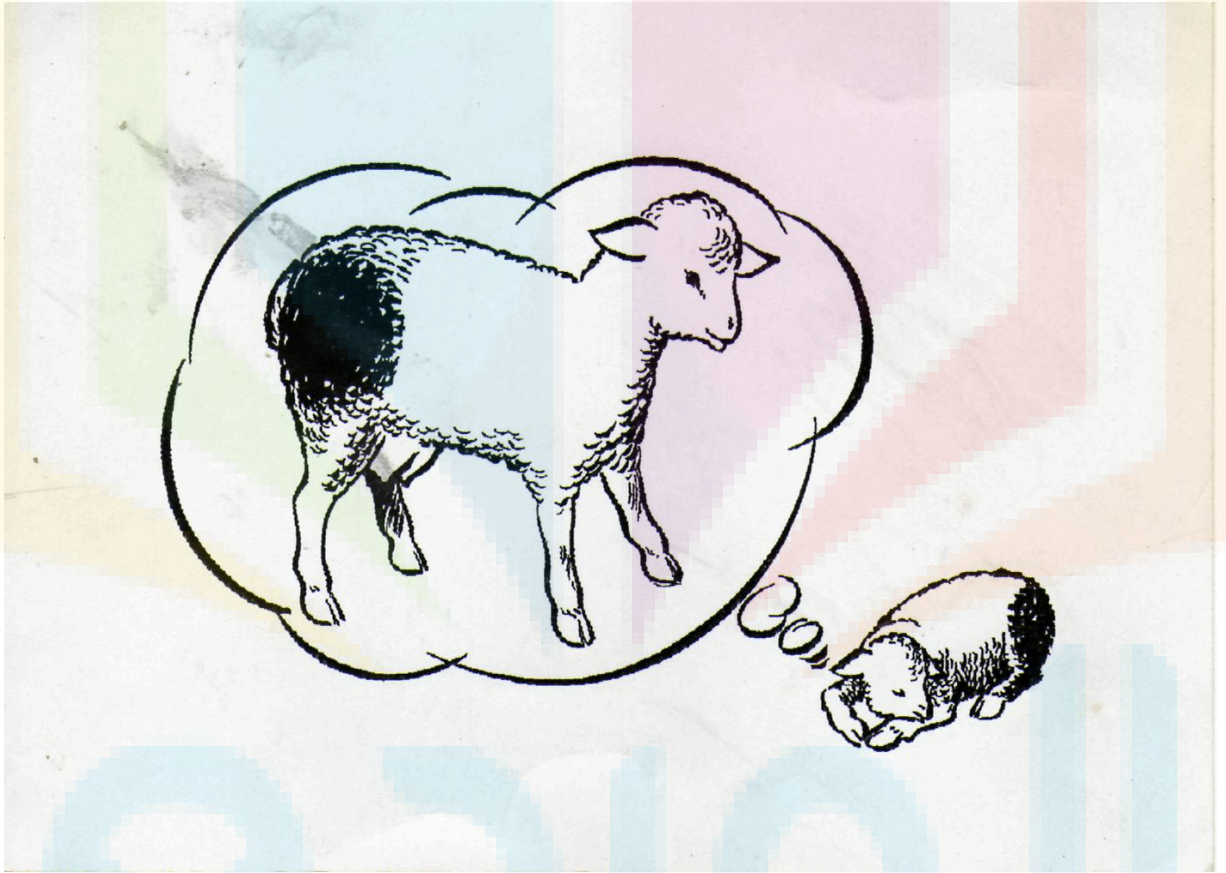
## لوحة رقم 11 : الأخذ أو الوضع

المنافسة الأخوية



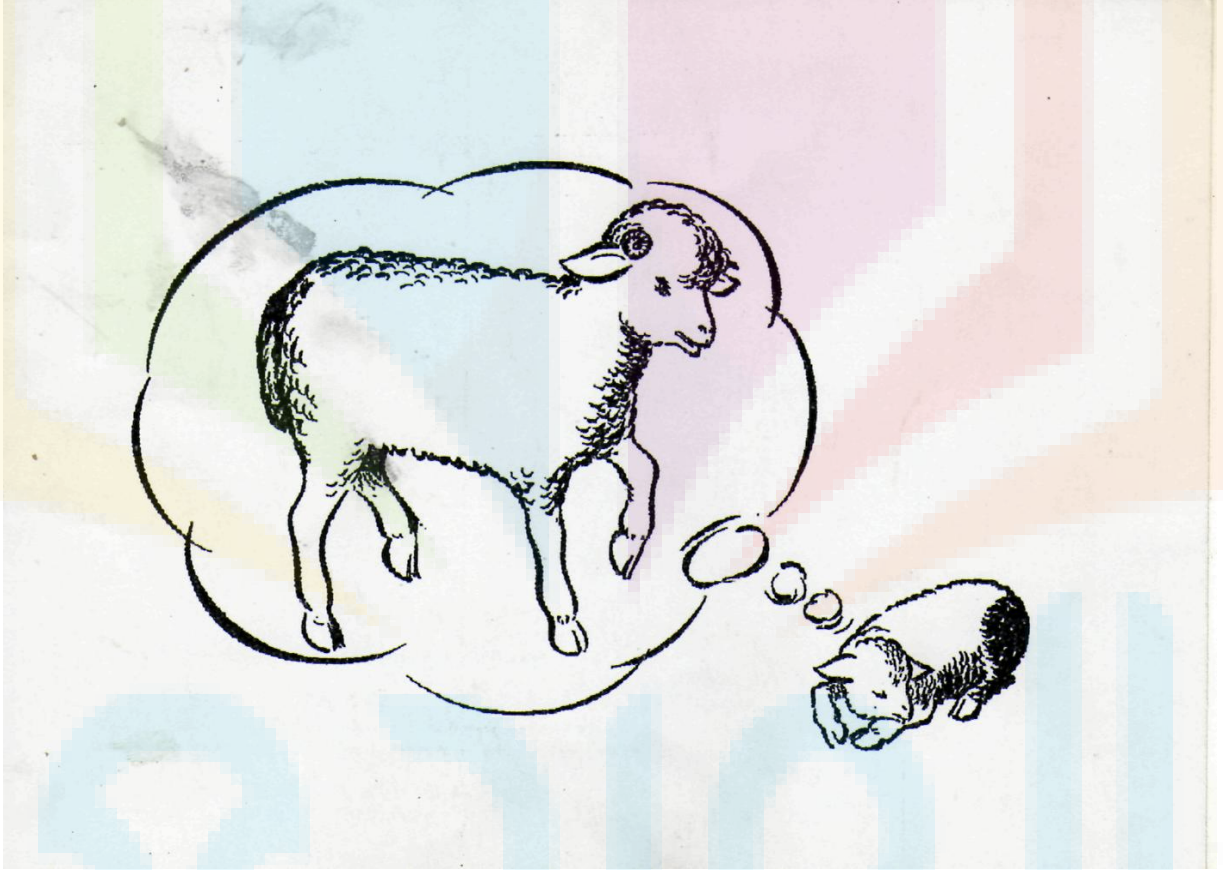
## لوحة رقم 12: حلم الأم

الأخوية الأنا أو الحب الموضوعي غالباً ما تتعلق  
بالجنسين أو الجنس المغاير



## لوحة رقم 13 : حلم الأب

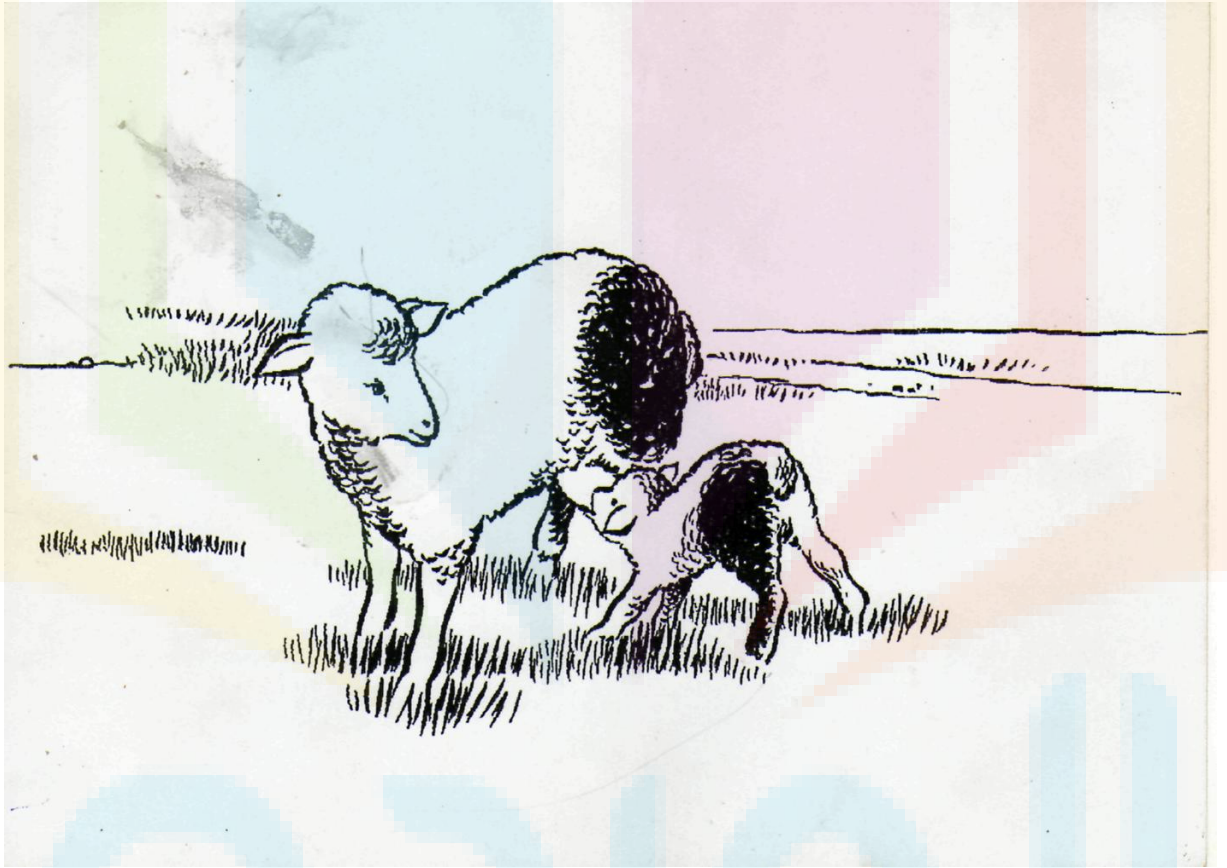
صراع أوديبي





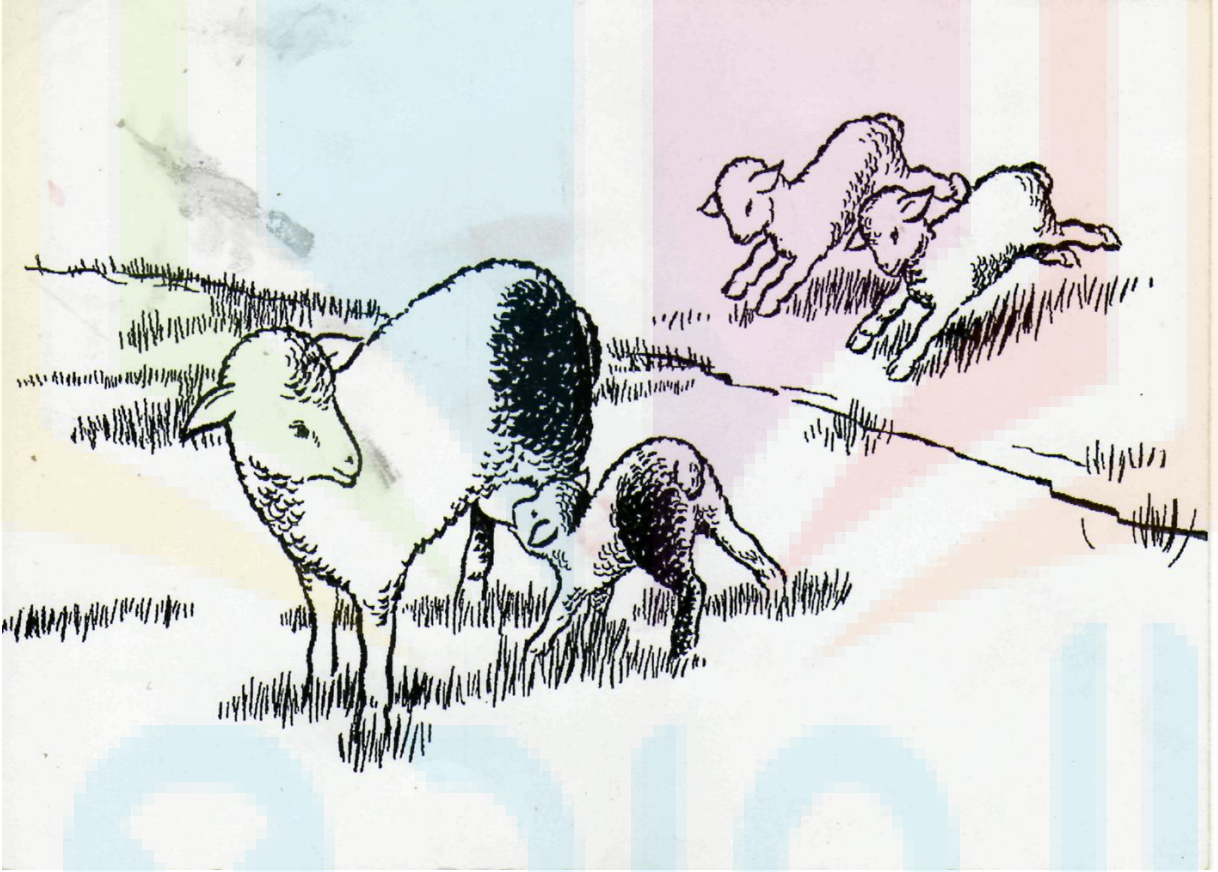
## لوحة رقم 14 : الرضاعة

مضمون فمي



## لوحة رقم 15 : الرضاعة2

فمي بمنافسة أخوية



## لوحة رقم 16 : الحفرة

الوحدة الإخصاء والعقاب الإغتصاب





## لوحة رقم 17: الجنية



هذه اللوحة تقدم في نهاية الاختبار أين يطلب من المفحوص التكهن بأربعة أمانى للعب أدوارها

## المضامين الثابتة في اختبار القدم السوداء:

1-المعلف : augue الخروف القدم السوداء يتبول علانية في المعلف الكبير خلال قيلولة أبويه وإخوته.

2-القبلة : baiser الأب والأم يقبلان بعضهما البعض وخروف صغير من هوية غير معروفة وراء الحائط ينظر إليها

3-المعركة : bataille الخروف القدم السوداء والخروف الأبيض يتشاجران بشراسة والخروف الصغير يذهب في اتجاه والديه وهما قادمان.

4-العربة : charrette القدم يحلم بان رجلا وضع في عربة خرفان صغير وهو يدفع بالخروف الآخر إلى العربة لكن هذا الخروف يقاوم ويصيح. ولدا القدم السوداء وإخوته يتفرجان.

5-العنزة : chèvre الخروف ذو القدم السوداء يرضع من العنزة وهذه الأخيرة تنظر إليه.

6-الرحيل : départ على طريق المعزول إلى الجبل، خروف من هوية مجهول. بما أننا نراه من الخلف ولا نستطيع أن نرى إيماءات وجهه.

7-التردد : Hésitation الأم ترضع احد الخرفان الصغار الأب يشرب في المعلف ولا أحد منهما يعير انتباهه ذو القدم السوداء الذي يقف في وراء والذي وجد نفسه وحيدا. جسده موجه نحو إلام ورأسه نحو الأب.

8-الوزة : jars الإوز الكبير باسط جناحيه يهاجم خروف صغير من الذيل قد يكون القدم السوداء أو الخروف الأبيض وهو رتبة غير معروفة. والخروف يحاول الهرب وهو ييكى وبالقرب منه خروف صغير يراقب المشهد وهو شبه مختبأ خلف الحائط.

9-الألعاب القذرة : Jeux sales بالقرب من كومة الفضلات fumier خروفان يلهوان فرحان بماء المزابل، احدهما يقذف الماء في وجه احد أبويهن الخروف



الصغير الثالث في الخارج ينظر ولا يفرق من هو قدم السوداء من هذه خروفان الثلاثة.

10-الليل nuit: الإسطل ينير قمر، وهو مقسم إلى جزأين بواسطة فاصل من الألواح، في الجهة الأولى نرى خروفين كبيرين أحدهما مقابل الآخر. وفي الجهة الثانية نرى خروفين صغيرين نائمين وثالث واقف أمام الفاصل ينظر على الخروفين الكبيرين، ولا نستطيع هنا أن نحدد من هو القدم السوداء.

11-الوضع: Portée الأم وضعت ثلاث مواليد وهي ترضعهم وفي نفس الوقت تعلف في محتوى المعلف والمزارعان، يعتنيان بها وفي الجهة الأخرى للصورة توجد ثلاثة خرفان صغيرة وقد فصلت عن أمها بواسطة حاجز أو فاصل وهم ينظرون إليها باستغراب.

ويمكننا أن نتعرف على القدم السوداء.

12-حلم الأم: Rêve mère الخروف القدم السوداء نائم ويحلم أن الأم تبتسم.

13-حلم الأب: Rêve père الخروف القدم السوداء نائم وهو يحلم بأن الأب ينظر إليه.

14-الرضاعة 1: Tétée الخروف القدم السوداء يرضع من أمه في مكان معزول.

15-الرضاعة 2: Tétée الخروف القدم السوداء يرضع من أمه و الخروفان يجريان إليه.

16-الحفرة: trou: في الليل وتحت ضوء القمر نرى خروف ذو القدم السوداء يغوص نصفيا في حفرة ماء وهو ينادي.

17-الساحرة: fée: في هذه اللوحة نسعى على معرفة الأمنيات التي سوف يقوم القدم السوداء بطلبها منها من أجل تحقيقها.

## -تقنيات إجراء الاختبار:

بعد أن نخلق جو من الثقة والألفة والراحة وبعد أن نهيب الطفل للاختبار نقدم للطفل اللوحات ونبدأ باللوحة التمهيدية. ونشير إلى الخروف بأصبعنا ونقول له هذا الذي تحت العنوان هو البطل وهو الخروف الصغير هل ترى ماذا كتب هنا؟ نطلب منه القراءة بصوت مرتفع، وإن لم يستطع نقرأ له ذلك ثم نسأله: لماذا نسقيه القدم السوداء؟ ونقول له أن في هذه اللوحة لا توجد قصة مكتوبة لمغامرات القدم السوداء والآن سنطلب منك رواية قصة لنا تناسب هذه الصور، وقبل ذلك القدم السوداء من يكون؟ وكم عمره؟ وهل هو ذكر أو أنثى؟ وغن أبدى نوع من الغرابة من هذه الأسئلة نقول إنها لعبة وكل إجاباتك صحيحة ويمكنك قول أن كل شيء، ثم نطلب منه أن يقول لنا من هما الخروفان الصغيران؟ وما هما جنسهما وكم عمرهما وهل هما إخوان للخروف للقدم السوداء أم لا؟ وبعد ذلك نسأله عن الخروفان الكبيران من هما؟ ونطلب منه أن يشير بأصبعه على الحيوان الذي يتكلم عنه أي الخروف الكبير الأبيض من يكون وصاحب البقعة السوداء من يكون؟

وتجدر الإشارة هنا إلى أن الأطفال في غالب الأحيان يشيرون إلى الخروفين الكبيرين على أنهما الوالدين حسب كورمان.

أو أيضا ينبغي أن يمتاز حديثنا بالحياد وبدون أي تلميح من جهة ومن جهة أخرى يمكن أن نشكر الطفل على كل إجابة قالها كأني نقول له طيب، أحسنت، نعم... إلخ ونشير إلى أنه لا بد أن يمتاز حديثنا بالحرارة وأن نتقبل كل الإجابات حتى وإن كانت غير منتظرة فلا نتفاجأ بها.

أما عن لوحات المضامين فنضع أمام اعيين الطفل اللوحات دون أن نراعي التسلسل المنطقي أي في ترتيب عشوائي وهذا حتى يأخذ الصور التي يفضلها. ثم نقول له هذه الصور لمغامرات الخروف ذو القدم السوداء ونطلب منه أن يسرد لنا قصة عن كل لوحة حيث نقول له أنت حر في أي صورة تهملك أكثر وتريد أن تحكي حولها قصة أنظر إليها جميعا واختر الصور التي تهملك ضعها جانبا

والصور التي لاتهمك في الجانب الآخر وعندما تنتهي من عزلها من بعضها نطلب منه أن يجعلها أمامه ثم نطلب منه أن يروي لنا قصة عن كل لوحة يريد أن يبدأ بها مع ترك له الحرية في تناول اللوحات سوداء واحدة تكون ام جميعها لتركيب الرواية والشيء الوحيد الذي نطلبه منه هو أن يشير في كل الأحوال إلى الحيوان الذي يتكلم عنه أو يذكر اسمه وأحيانا نطلب منه المزيد من الشرح والتفصيل أكثر كأن نقول مثلا هل ترى أشياء أخرى ماذا يحدث...إلخ

كما ينبغي إقناعه الطفل بإبقاء الصور المرفوضة قريبا منه قصد استعمالها مرة أخرى إن الصور عن في ذلك لأن في بعض الأحيان وبدافع رغباته وميولاته يرغب في العودة إليها وبالتالي يجب ترك الحرية في ذلك وتجدر الإشارة إلى أن في بعض الأحيان يرغب الطفل في صنع رواية للصور المرفوضة منحن ننصحه بذلك وغن حصل العكس في يجب إرغامه لكن يمكن الاستفسار عن السبب الرفض.

## -أفضلية التقمص:

عند انتهاء من سرد الرواية نقوم بجمع كل اللوحات ثم نطلب من الطفل مايلي:

الآن وقد عرفت صور تعالى نلعب لعبة الصورة المفضلة، أنظر إليها من جديد ثم ضعها في مجموعتين في المجموعة الأولى نضع الصور المفضلة وفي المجموعة الثانية الصور الغير المفضلة وبعد ما ينتهي من عمله نطلب منه الصورة الأكثر تفضيلا لديه ولماذا يفضلها أكثر من الصور الأخرى ومن يفضل أن يكون؟ وإن تردد الطفل ورفض أن يكون خروفا ينبغي القول إننا نلعب فقط. وبعد أن يكون قد انتهينا من الصورة الأولى نضعها جانبا ثم نطلب منه أن نختار الصور الأكثر تفضيلا من الصور المتبقية وهكذا حتى نهاية الصور مع استفساره عن كل الصورة لماذا اختارها ومن يريد أن يكون وعند الانتهاء من المجموعة المفضلة تنتقل وإياه إلى مجموعة الغير المفضلة ونطلب منه أن يعين لنا الصور الأقل نفورا عنده من كل ثم الأقل إعجابا من الباقي وهكذا حتى النهاية ولكل صورة سأله لماذا يرفضها ومن يتقمص فيها و عن رفض الإجابة أو قال لا أعرف نقول له

لو أراد الرسام التغير في الصورة فماذا تتمنى أن يغيره حتى يصبح محبوباً لديك؟  
حينئذ تكون معللة لسبب رفضه كما يمكن أن سألته لماذا تقمص القدم السوداء؟

### -الأسئلة الموجهة:

تركز الأسئلة هنا حول أفضل التقمصات فمثله حينما يركز الطفل على جري من الصورة عادة نقول له هل ترى شيئاً آخر؟ وإن لم يعطينا أي جديد يمكن أن نسأله عند نهاية الاختبار كما يلي: انظر إلى هذا الجزء ألا ترى شيئاً هنا مميز؟  
فلا بد أن نوضح كل الأسئلة للطفل لكي يزودنا بمعلومات بكل الحرية.

### -الأسئلة التوليفية:

نسعى من خلال هذه الأسئلة إلى معرفة انطباع العميل عن مختلف شخصيات الاختبار وهذا بقولنا له: ها قد رويت لنا بشكل جيد مغامرات القدم السوداء فما هي الشخصية السعيدة فيها؟ وعند الإجابة نقول له لماذا؟ مع إعطائه كامل الحرية في تعليقاته ومن جملة الأسئلة التي نطرحها عليه كما يلي: من هو الأكثر سعادة في هذه القصة؟ لماذا ومن هو الأقل سعادة؟ ولماذا؟ ومن هو الأكثر لطفاً؟ ولماذا؟ ومن هو الأقل لطفاً؟ ولماذا؟.

كما نطلب منه أن يحدثنا عن عائلة الخروف القدم السوداء كان نقول له من هو المفضل عند الأب؟ ومن هو المفضل عند الأم؟ ومن هو المفضل عند القدم السوداء؟ كما نطلب منه أن يتصور مصير القصة؟ أي كيف يريد أن ينهي القصة؟

وفي هذه الأثناء نقدم الصورة رقم 17 أي لوحة الساحرة ونقول له هذه ساحرة طيبة وبإمكانها تحقق له ثلاث أمنيات فماذا تتوقع أن يطلب منها؟ وتصور أن القدم السوداء لا يرغب أن يكون خروف صغير فماذا يتمنى أن يكون؟ وهكذا تكون قد أنهينا من تطبيق الاختبار.

## -استخراج النتائج:

تدون كل الأجوبة الطفل في ورقة خاصة بنتائج الرأى وهي مكونة من صفحات بدون في الصفحة الأولى اسم الطفل وعمره وجنسه وتاريخ خضوعه الاختبار كما ندون معلومات عن حالته الأسرية والهدف من هذا هو معرفة إن كان هناك تماثل أو تشابه بين الأسرة الحقيقية للطفل والأسرة المخلية في الاختبار ومن اجل تسهيل تحليل النتائج يجمعها في جدول خاص بالنتائج متكون من ستة أعمدة في العمود الأول ترتب اللوحات المفضلة والغير المفضلة، وفي العمود الثاني نسجل فيه العتو أو المضامين أي الاستجابات التي قدمها الطفل، وفي العمود الثالث لما أعجبه ومن هو أنت في الصورة نسجله في العمود الرابع وفي العمود الخامس نرى فيه من نفضل الطفل أن يكون وان كانت استجابات أخرى بمن يفضل الطفل غير الشخصيات الموجودة في القصة نسجلها في العمود السادس وسوف يتضح هذا الجدول خلال عرضنا لحالات الدراسة.

### القيمة الإسقاطية لرأى الخروف القدم السوداء:

يعتبر هذا الرأى من بين الاختبارات الإسقاطية وهو يقارب اختبار رسم العائلة من حيث الهدف وهو معرفة علاقة العميل بأسرته وقد فضلنا استعمال هذا الاختبار لأنه يفيدنا من جهة في معرفة استجابات الطفل التي تميز مراحل نموه المختلفة كما يكشف لنا من جهة أخرى قدرته على التجاوب مع الأحداث الحياة ومع المواقف العائلية. ومن بين الأسباب العامة التي جعلتنا نختار هذا الاختبار هي:

-الأكثر تقبلا والأكثر استعمالا عند الأطفال خاصة إذا علمنا أن الأطفال يتجاوبون بسرعة مع الحيوانات الموجودة في القصة.

-الاختبار يمثل الجانب الكبير من الحياة الانفعالية والعلائقية.

-كما يعتبر الاختبار قاعدة للتفضيلات والتقمصات والتي تبين ما يلي:

\*تقمص الطفل الشخصيات التي هي مركز حكايته شعوريا وهذا ما يسميه كورمان الميول وهذا يظهر من خلال التقمصات التي يضيفها على عناصر القصة.



**\*إبراز الميول العميقة التي تكون عادة ثلبتة ومكبوتة فتزودنا بمعرفة شخصية العميل لدراسة صورة عنه.**

**\*إظهار دوافع لها أثر في الاختبارات الإسقاطية الأخرى ففي قاعدة تفضيلات تقمصات تظهر ميول ميكانيزمات الدفاع المستعملة مثل تقمص الدفاع الذي يتعارض مع تقمص الميل.**

المعجم

